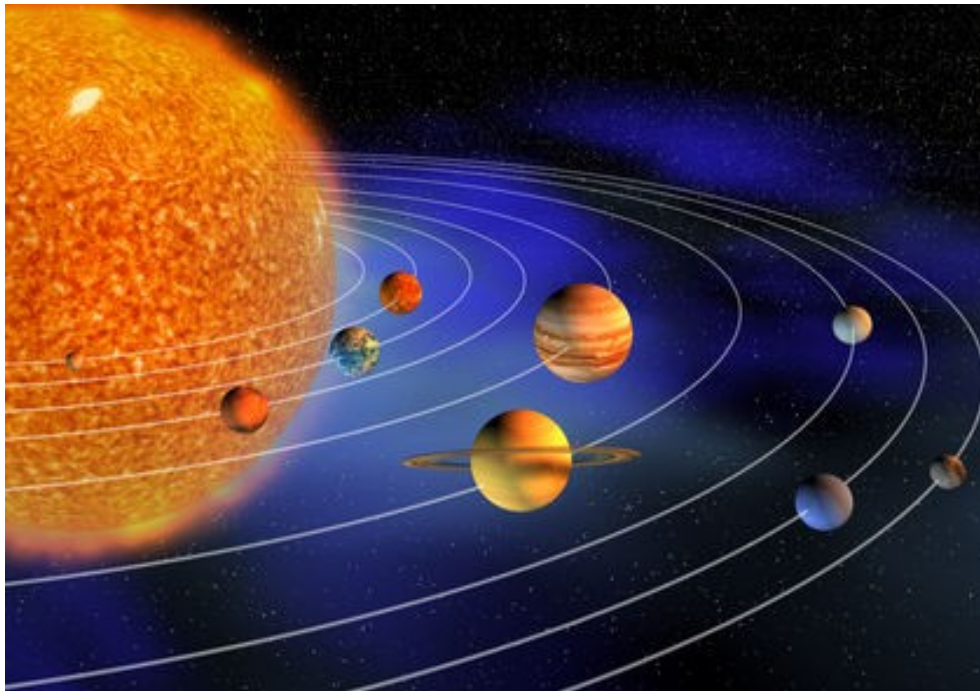


PRÁCTICA 1: PARTE 2

MODELADO Y POSICIONAMIENTO DE LAS FIGURAS

OBJETIVOS

- Implementar la estructura básica de la aplicación
- Modelar y posicionar los objetos astronómicos sin texturas y la nave espacial sin animación



RESUMEN

A partir del diseño realizado, implementar una primera versión de la aplicación que sea ejecutable.

Esta aplicación debe incluir todos los objetos astronómicos, debidamente modelados y posicionados así como la nave espacial. Hay 2 modelos distintos de nave en swad, aunque se puede usar otro modelo distinto.

Todas las rotaciones de los astros pueden tardar lo mismo en hacer un giro completo.

No es obligatorio que los cuerpos astronómicos tengan texturas ni interacción. Tampoco es obligatorio que la nave tenga animación.

La implementación debe ajustarse al diseño realizado. Si se observa que es necesario rediseñar el diagrama de clases y/o el grafo de escena para mejorar la aplicación, puede hacerse. En ese caso es obligatorio entregar el nuevo diseño junto con una explicación y justificación de los cambios realizados.

Se pueden usar los trozos de código que sean necesarios de la aplicación HelloJava3D vista en clase.

ENTREGA Y EVALUACIÓN

A ENTREGAR:

1. El diseño de clases y el grafo de escena, sólo en el caso de que haya cambiado con respecto a lo entregado anteriormente. En ese caso, se debe adjuntar una explicación y justificación de los cambios realizados. Se entregará como uno (preferible) o varios documentos pdf
2. El proyecto java completo (habiéndole hecho previamente la orden *Clean*), comprimido en un archivo .zip

Se habilitará una actividad en Swad para realizar la subida de los archivos

Esta entrega supone un 40% de la nota de la Práctica 1

Fecha límite de entrega:

- **Grupo del Lunes: El 16/3/2015 a las 15:30**
- **Grupo del Miércoles: El 18/3/2015 a las 15:30**
- **Grupo del Jueves: El 19/3/2015 a las 15:30**

Los alumnos que hagan la entrega fuera de ese plazo tendrán una penalización en la nota del 30%